

### Hier bin ich Mensch, hier darf ich's sein: Identitätsarbeit in digitalen Systemen

Humer, Stephan

Postprint / Postprint

Sammelwerksbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Humer, S. (2009). Hier bin ich Mensch, hier darf ich's sein: Identitätsarbeit in digitalen Systemen. In B. Ternes (Hrsg.), *"Menschen" formen Menschenformen: zum technologischen Umbau der conditio humana* (S. 149-160). Berlin: sine causa Verl. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-251482>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

#### Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

## **Stephan Humer**

### **Hier bin ich Mensch, hier darf ich's sein: Identitätsarbeit in digitalen Systemen**

"Hier bin ich Mensch, hier darf ich's sein!" – dieses Zitat aus Goethes Faust ist heutzutage wohl ein besonders treffendes Beispiel für die Vorstellung, die Menschen von ihrem Leben in der digitalen Welt haben. Menschen agieren im digitalen Raum gern und häufig anders als im „analogen“ Leben. Sie nutzen die neuen Freiheiten, die ihnen die Digitalisierung gebracht hat und blenden die Einschränkungen, die Wirtschaft und Staat aus technisch-ökonomischen und politischen Gründen eingeführt haben, gerne aus. Sie nehmen gestalterische Vorgaben wie XML und Flash sowie technische Limits wie DSL und UMTS gerne hin, denn sie fühlen sich im digitalen Raum frei, ja häufig sogar freier als im analogen Dasein – trotz der Gesetzesverschärfungen durch die Terrorgefahr und die dazugehörigen Diskussionen, trotz der Überwachungen am Arbeitsplatz und trotz aller Unkenntnisse, derer die Durchschnittsuser kaum Herr werden können. Daß sie beim unbeschwerten Bewegen durch digitale Räume jedoch nicht nur ihre Adresse oder ihre Shoppingvorlieben preisgeben, sondern unmittelbar ihre individuelle Identitätsarbeit beeinflussen, wird ihnen wohl nicht so bewusst, wie es der Fall sein sollte. Identitätsmanagement wird in Deutschland vor allem gleichgesetzt mit der erfolgreichen Nutzung von Username und Passwort – doch diese Verkürzung ist ein grober Fehler. Die eigene Identität wird durch die Digitalisierung unserer Gesellschaft stärker beeinflusst als es vielen Individuen lieb sein dürfte – und das sollte dem digitalen Raum die naive Unschuld nehmen, die ihm oftmals noch immer zugeschrieben wird.

Identität ist stets ein Wechselspiel zwischen Innen und Außen: nie stabil, fortwährend fragil, definiert durch den dauerhaften Wandel. In die Mitte dieses Wechselspiels drängt nun die Digitalität und wirft damit Fragen nach der Identität im digitalen Zeitalter auf. Die Identität ist im digitalen Raum nicht nur gleichzusetzen mit dem Schutz eigener Daten wie PIN und TAN. Identität ist gleich Individuum: es ist kein Problem, einem User ein anderes Ich oder gar eine real nicht existente Person vorzugaukeln, denn kaum jemand kann dies überprüfen. Alle Ebenen, bis hin zur einzigen technisch-individuellen Identifikationsmöglichkeit während einer Surfession, der IP-Nummer, können verschleiert oder gar gefälscht werden, von freiwilligen Angaben ganz zu schweigen. Doch auch andersherum kann man getäuscht werden: der Diebstahl fremder Identitäten ist mittlerweile ein milliardenschwerer Markt geworden. Wer ein Paßwort erspäht und damit den betroffenen Ebay-Account nutzt, der kauft nicht nur zu Lasten eines Users ein, sondern agiert auch als diese Person und kann so zum Beispiel durch

negatives Verhalten für einen negativen Bewertungsvermerk sorgen. Den Schaden hat im Regelfall der echte User, denn er steht als vermeintlich agierende Person da und muß den Vertrauensschaden ausbaden. Die Digitalisierung sorgte so für eine Veränderung unserer Identität, da wir alle nun auch Identitätsaktivitäten im Digitalen hinzugewannen und diese Teile unserer gesamten Identität wurden.

### Die Besonderheiten digitaler Identitätsarbeit

Das Bewußtsein um die eigene digitale Identität erfordert die gleiche Imaginationsleistung wie die digitale Welt selbst: Wir müssen in der Lage sein, aus abstrakten Fakten ein schlüssiges Bild zu erstellen. Räumlich und zeitlich ist die digitale Identität ungebunden, denn sie existiert vollständig in der Imagination und das sowohl beim Identitätsgeber als auch beim Identitätsnutzer. Denn niemand würde behaupten, daß die Nullen und Einsen eine wahrhaftige Abbildung einer Identität darstellen. Schließlich sind *wir* unsere Identität, nicht Wissensfragmente in digitaler Form. Wenn wir eine Ebay-Bewertung sehen, stellen wir uns vor, wie diese zustande gekommen ist – faktisch sehen wir ja nur Leuchtpunkte auf dem Bildschirm, floureszierende Einsen und Nullen. Diese digitalen Fragmente allerdings sind schlecht kontrollierbar, so daß man sich bewußt werden sollte, daß es diese Fragmente gibt und dass entsprechende Bewältigungsstrategien benötigt werden, um sie zu beeinflussen. Eröffnet sich der individuelle Denk-Raum erst einmal, so scheinen zahlreiche Chancen auf, die für die Userin und den User durchaus gut aussehen können: Der Mensch kann im digitalen Raum *anders* sein als in der analogen Welt – mit allen Vor- und Nachteilen. Menschen auf Partnersuche wird es zweifellos gut gefallen, wenn ihre digitale Identitätserweiterung oder -darstellung bei anderen Singles, die sie im digitalen Raum kennenlernen gut ankommt. Wird aber die Realität verfälscht, sprich: wird die Diskrepanz zwischen analoger und digitaler Darstellung zu groß, dann gibt es zwischen der digitalen und der realen Identität zu große Differenzen und früher oder später kann es so zu einem Konflikt kommen. Diese Diskrepanz ist das größte Risiko, aber gleichzeitig ist dieses Spiel wohl auch eine der größten digitalen Verlockung: Nie waren die Hürden niedriger als im digitalen Raum, was die Optimierung der eigenen Person angeht. Andersherum ist es nicht minder reizvoll, sich sein Gegenüber anhand der gelieferten Daten vorzustellen, ja sogar sprichwörtlich zu konstruieren. Anders als bei einem Gespräch in der realen Welt erfordert der Chat in der digitalen Welt eine enorme Imaginationskraft. Die Möglichkeiten sind vergleichbar mit den Begierden: es ist nur sehr schwer eine Begrenzung oder ein Ende anzunehmen: Wäre es nicht schön, wenn das

Gegenüber tatsächlich dem Bild entspräche, welches durch einen lustvollen und wortgewandten Chat in der eigenen Vorstellung gewachsen ist?

Wir sind heutzutage nicht nur aufgrund der fortschreitenden Entwicklung kaum in der Lage, alle Möglichkeiten abzuschätzen. Bisher haben sich auch keine nennenswerten Grenzen aufgetan, die ein Ende der Technikentwicklung aufgezeigt hätten: Auch weiterhin werden Computer leistungsfähiger, Handys mobiler und Netzwerke schneller. Die zahlreichen medialen Verschmelzungen wie die von PC, Internet und SMS-Versand oder Handy und Fotoapparat zeigen dies weiterhin nur ansatzweise, aber bereits sehr beeindruckend. Eine ständige Erweiterung bestehender Medientheorien ist also notwendig, um mit den Möglichkeiten und ihrer Realisierungschance auch nur ansatzweise Schritt zu halten. Der Denk-Raum definiert sich dabei hauptsächlich individuell. Die Grenze setzt nur das Individuum: Da, wo es die Chance zum Chat als Frau gibt, obwohl der User ein Mann ist, da wird sie mit großer Wahrscheinlichkeit auch genutzt – egal, wie ungewöhnlich oder gar verwerflich dies auch sein mag. Insofern wird klar, daß im digitalen Raum ein anderes Denken notwendig ist. Wir sind nicht nur die Person vor dem Monitor, sondern eben auch das, was auf der Ebay-Bewertungsseite über uns steht. Wir sind, wenn wir Onlinebanking nutzen, bereits anders als die Personen, die dies nicht tun (wobei die Art der Transaktionen im Onlinebanking nachrangig ist. Allein die Tatsache, *daß* wir es tun, ist bereits ausreichend.) Wir sind durch unsere Schrift, unsere Reaktionszeit, unsere Aussagen und unser Folgehandeln eine Person in der Imagination einer anderen Person, wenn wir online plaudern. Es tun sich zahllose Ergänzungen und Unterschiede im Vergleich zur realen Welt auf, was entsprechend berücksichtigt werden muß. Neben vielen Chancen gibt es aber auch Risiken: Wenn wir uns nicht darüber im Klaren sind, daß wir zumindest fragmentarisch auch digital existieren, dann sind sich andere darüber bereits lange im Klaren. Der Ebay-Account-Dieb weiß, daß wir den Schaden haben, wenn er uns ein negatives Feedback beschert. Eine generelle Kontrolle unserer digitalen Identität ist in vielen Fällen sicherlich sehr schwierig, aber nicht gänzlich unmöglich. Auch hier kann man durch unterschiedliche Maßnahmen mehr Kontrolle behalten, als auf den ersten Blick möglich erscheint. Das eigene Interesse an der digitalen Identität sollte somit aus gutem Grund sehr groß sein.

Die digitale Identität ist kein rein psychologisches, sondern ein starkes soziologisches Thema. So oder so sind wir soziale Wesen und wirken immer auch auf andere. Unsere digitale Identität füllt eine mehrfache Form aus: Sie dient sowohl als Inhalt und beschreibt uns als

Individuum, aber sie ist auch Produkt unseres Onlineverhaltens und dessen, was andere daraus machen. Sie ist eine soziale Institution, genau wie unsere reale Identität. Und natürlich gibt es einen kulturellen Bezug, denn wir prägen nicht nur aufgrund der existierenden digitalen Ereignisse unsere Kultur, sondern auch aufgrund unseres aktiven Verhaltens. Der Umgang mit der digitalen Identität hat bedeutende Symbolkraft. Produktion und Rezeption haben nicht nur für uns, sondern auch aufgrund der Außenwirkung für andere eine große Bedeutung. Die hegemonialen Bestrebungen innerhalb der Gesellschaft können Druck ausüben auf uns, unsere Identität und ihre Ausgestaltung. Ebenso müssen auch hier Mythen und Rituale aufgeklärt und entzaubert werden, denn wie bei vielen digitalen Phänomenen ist es auch hier ähnlich: Die Macht von außen wirkt stärker als sie tatsächlich ist. Deutlich wird dies durch eine einfache, aber wirkungsvolle Tatsache: Entscheidend sind nicht die einzelnen Informationen, sondern nur ihre erfolgreiche Verknüpfung. Gespeicherte Daten über uns sagen alleine noch nicht viel aus. Es ist nicht besonders schlimm, wenn Ebay weiß, daß wir unter einem bestimmten Pseudonym Waren kaufen, denn das weiß (bzw. wußte) unser Kaufmann um die Ecke auch. Auch kann die Bankangestellte unserer Hausbank jederzeit herausfinden, wie viel Geld auf unseren Konten ist. Und es ist klar: ohne Vertrauen funktioniert unser soziales Leben nicht. Doch wir müssen gerade den Maschinen nicht übermäßig viel Vertrauen zukommen lassen, wenn wir selbst die Macht über unsere Informationen und letztlich auch über die Maschinen erhalten können.

## Über Konstruktion und Wahl

Unsere Existenz wird „gebastelt“<sup>1</sup> - mithilfe des Materials aus dem „kulturelle(n) „Supermarkt“ für Weltdeutungsangebote aller Art“.<sup>2</sup> Und das nicht einmal freiwillig, wie Anthony Giddens betont: es bleibt uns keine Wahl außer zu wählen.<sup>3</sup> Daß dabei nicht alle Menschen jede Wahl treffen können, die ihnen der globale Gestaltungssupermarkt bietet, liegt nicht nur an der konsumistischen Ausrichtung eines Supermarktes, in dem nicht jeder zwangsläufig über eine beliebige finanzielle Leistungsfähigkeit verfügt und deshalb alles kaufen kann.<sup>4</sup> Doch gerade im Umgang mit Medien, sprich: dem Internet, spielen viele Faktoren eine Rolle, die letztlich alle im *Digital Divide* kumulieren. Auch Kompetenz, die politischen Wünsche eines Landes hinsichtlich seiner IT-Infrastruktur, örtliche Gegebenheiten

---

<sup>1</sup> Hitzler, Honer, 1994.

<sup>2</sup> Dies., S. 308.

<sup>3</sup> Giddens, 1991, S. 81.

<sup>4</sup> Keupp, 1999. S. 269f.

wie die zu überbrückende Distanz zwischen großen kulturellen Zentren und Städten und vieles mehr wirkt hier auf die Wahrnehmung von Konsumofferten ein. Unterm Strich bleibt aber die Erkenntnis, daß sich Identitäten nicht im digitalen Raum auflösen, virtualisieren oder gar zur künstlichen Intelligenz „überlaufen“. Eine Rückkopplung an die lokalen Gegebenheiten ist unverkennbar.<sup>5</sup> Doch wer die Wahl hat, hat bekanntlich die Qual. Wenn wir wählen müssen und die Wahl dazu nicht leicht ist, erleichtert dies die Identitätsarbeit keinesfalls, denn die Wahl, vor die die Menschen heute gestellt werden, gestaltet sich sehr schwierig. Doch selbst das ist noch eine komfortable Situation verglichen mit den Leuten, die Kenntnis von den Wahlmöglichkeiten haben und sie dann trotzdem (aus welchen Gründen auch immer) nicht einlösen können. Identitätsarbeit ist somit im besten Sinne des Wortes vor allem *Arbeit*. Dabei fällt die Trennung von Offline- und Onlineeinflüssen aufgrund der Durchdringung unserer Welt mit digitalen Einflüssen immer schwerer. Bestehende Teilidentitäten und Identitätsteile stehen zunehmend unter dem Einfluß digitaler Geräte und Prozesse – und dabei sind wir zum Glück von den Absurditäten der Anfänge mittlerweile ein gutes Stück entfernt. Viele Irrtümer der Frühzeit der digitalen Identitätsforschung waren keine echten Fehler, sondern eher eine Frage von Kompetenz und Kenntnis, denn ansonsten wären Vermutungen wie die Angst, daß die Zeichen die Macht übernehmen<sup>6</sup> oder das Medium Computer aufgrund seiner „Widerlichkeiten“ droht, „zu einem Medium elektronischer Graffiti abzusinken“<sup>7</sup> nicht zu erklären. Doch selbst die besten Technikkenntnisse reichen nicht allein aus, um das zu erreichen, was das Lesen zwischen den Zeilen ermöglicht. Deshalb sollte es die Bestrebung sein, dieses besondere Händchen für die Technikanalyse zu entwickeln. Die beste Lösung dieser Problematik wären freilich Programmierkenntnisse zum Durchschauen der Komplexität. Doch diese Lösung liegt, so Friedrich Kittler, noch weit weg: „Viel produktiver wären Synergien zwischen Mensch und Maschine, die zwar auch nie Deckelhauben öffnen, aber doch mit allen Knöpfen spielen.“<sup>8</sup> Eine Erlösung aus der selbst verschuldeten digitalen Unmündigkeit ist also nicht nahe. Die User bleiben weiterhin User und bei dem Versuch, „mit den Händen zu denken und die Blackboxes im praktischen Umgang auszuloten“<sup>9</sup>. Wir passen uns also augenscheinlich den Maschinen an, anstatt sie zu beherrschen. Von einem „Maschinenflüsterer“, jemandem, „der den unbewußten maschinellen Code so beherrscht, daß er sie (sic!) sehr wohl zur souveränen Anwendung und

---

<sup>5</sup> Hepp, S. 115.

<sup>6</sup> Wehner, 1997a, S. 144ff.

<sup>7</sup> Roszak, 1986, S. 248.

<sup>8</sup> Kittler, Rötzer, 1993.

<sup>9</sup> Hartmut Winkler: Flogging a dead horse ? <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/flogging.html>, 27.4.2011.

damit zur Beherrschbarkeit bringen kann“<sup>10</sup> trennt den Durchschnittsnutzer mit Sicherheit einiges. Schreiben auf Codeebene anstatt bunter Oberflächen, die zahlreiche Mausklicks erfordern, das entspricht für Kittler einer sehr puritanischen Denkfigur, die sich so auch bei Immanuel Kant findet:

*„In seiner Verteidigung des alttestamentarischen Bilderverbots zur Hebung der Moralität verteidigte bereits Kant jene Negativität, die am besten noch vom Schriftgelehrtentum verkörpert wird, während das gemeine Volk mit Bildern bei der Stange gehalten wird.“<sup>11</sup>*

Zweifelsfrei wäre die Beherrschung von Code und Maschine ein enormer Gewinn für alle Beteiligten, jedoch sieht es mit der alltäglichen Umsetzung dieser Idee eher schwierig aus.

#### Elemente für eine digitale Identitätsarbeit

Kohärenz, der innere Zusammenhang, ist auch im digitalen Raum ein Prozeßziel, welches die Subjekte dauerhaft bearbeiten. Damit stützt sich die Identitätstheorie auf die Konstruktion von Identität und weniger auf einen Identitätskern.<sup>12</sup> Rollen werden eher konstruiert als übernommen, was auch daran liegt, daß für einen hochkomplexen Raum wie die digitale Sphäre keine brauchbaren Strukturen und Rahmenbedingungen in einem überzeugenden Maße existieren und nur wenige etablierte Vorgaben verfügbar sind. Wird die Konstruktionsleistung von Identitätsarbeit betont, so landet man konsequenterweise bei der Betrachtung des situativen Kontextes sowie der Behandlung der unterschiedlichen Interaktionen.<sup>13</sup> Wichtig ist die Ebene der gesellschaftlichen Analyse, sprich: inwieweit die auf der Mikroebene festgestellten Veränderungen der Entwicklung von Identität auf der Makroebene Auswirkungen zeigen. Besonders bedeutend ist auch die Feststellung, daß jede empirische Untersuchung der Konstruktion von Identität die jeweilige Lebenswelt nicht außer acht lassen sollte. Dazu ist es notwendig, die unterschiedlichen Erfahrungen analysieren zu können, um den Besonderheiten der lebensweltlichen Kontexte gerecht zu werden.<sup>14</sup> Identitätsarbeit im digitalen Raum ermöglicht eine erfolgreiche soziale Verortung in dieser geschichtlich neuen Sphäre. Der digitale Raum bringt neue Rahmenbedingungen und Maßstäbe mit sich, was vom Individuum entsprechend neue Handlungen und Flexibilitäten

---

<sup>10</sup> Frank Hartmann: Vom Sündenfall der Software. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6345/1.html>, 27.2.2007.

<sup>11</sup> Kittler, 2002. S. 82 – 99.

<sup>12</sup> Keupp, S. 67.

<sup>13</sup> Ders., S. 107.

<sup>14</sup> Ders., S. 107f.

abverlangt. Identität wird erstens geprägt durch Erfahrungen, zahlreiche unterschiedliche Prozesse in einem Verbund sowie eigene Teilidentitäten. (Für die digitale Welt als soziales Netzwerk ist die wichtigste Identitätskonstruktion wohl die der Teilidentität.<sup>15</sup>) Zweitens spielt die Aushandlung von (alltäglichen) Konflikten eine Rolle. Das Individuum wird digital präformierte Spannungen und Konflikte aushalten müssen. Ein digitales Identitätsgefühl entsteht, wenn Erfahrungen und Bewertungen im Rahmen der Verallgemeinerung der Selbstthematisierung bearbeitet werden. Schließlich mündet diese Analyse der Ergebnisse von Identitätsarbeit in Handlungsfähigkeit, welche nach innen und nach außen die Funktionalität der Identitätsarbeit für das Handeln des Subjekts kennzeichnet.<sup>16</sup> Ist die Konstruktionsleistung des Individuums „rund“ und stabil, entsteht die Basis für die Empfindung von Handlungsfähigkeit, welche es ermöglicht, sowohl im gesellschaftlich erforderlichen Rahmen als auch im Sinne der eigenen Ziele repräsentativ und Erfolg versprechend zu handeln. Drittens sind die zur Verfügung stehenden technischen und kompetenzorientierten Ressourcen von Bedeutung, allen voran finanzielle, wissensbasierte und strukturelle Ressourcen. Viertens muß eine entsprechende Narration durchgeführt werden, ohne die eine Identitätskonstruktion nicht vorstellbar erscheint. Ohne die Selbsterzählung findet keine Konstruktion von Identität statt. Es muß also gefragt werden, wie das Individuum auch im digitalen Raum zu Kohärenz gelangt, also ein stimmiges Identitätsergebnis erreicht, welches sich mit den Besonderheiten der digitalen Welt erfolgreich auseinandersetzt sowie zugleich On- und Offlinewelt zusammenführt. Außerdem ist relevant, wie das Individuum zu Autonomie gelangt, die vor allem durch Anerkennung gespeist wird. Dabei muß nicht nur technische Anerkennung feststellbar sein, also das Beherrschen eines Computers, sondern auch soziale Kompetenz muß im digitalen Raum erfolgreich sein.<sup>17</sup> Diese Anerkennung ist mehr denn je Aushandlungssache – vor allem in einem oftmals noch nicht ausreichend sozial definierten Rahmen wie dem digitalen Lebensfeld -, denn Nichtanerkennung kann Schaden verursachen.<sup>18</sup> Dabei kann man es sich grundsätzlich ganz einfach machen:

*„Die käuflichen Identitäten, die der Markt bietet, kommen komplett mit dem Etikett der sozialen Anerkennung, daß ihnen schon vorweg verpaßt worden ist. Die Ungewißheit hinsichtlich der Lebensfähigkeit der selbstkonstruierten Identität und die Qual der Suche nach Bestätigung werden einem dadurch erspart. Identi-kits und Lebensstil-Symbole werden durch*

---

<sup>15</sup> Keupp, S. 241.

<sup>16</sup> Ders., S. 216f.

<sup>17</sup> Ders., S. 189f.

<sup>18</sup> Taylor, 1993a, S. 13f.



*Leute mit Autorität und durch Werbe-Information verstärkt, so daß eine eindrucksvoll große Anzahl von Leuten sie anerkennt. Soziale Anerkennung muß deshalb nicht auf dem Verhandlungswege erzielt werden – sie ist sozusagen von Anfang an in das auf dem Markt gehandelte Produkt 'eingebaut'.*<sup>19</sup>

Ob dies dann ein gangbarer Weg ist, muß jedoch im Einzelfall diskutiert werden. Das Augenmerk muß also darauf liegen, die Rahmenbedingungen von Digitalität zu betrachten, die dem Individuum ein Gefühl von Authentizität vermitteln.

Der Verlust digitaler Naivität: Ein Gewinn für die eigene Identitätsarbeit?

Die künftigen Perspektiven im Bereich der digitalen Identitätsarbeit sind gemäß der Breite der Entwicklung und der Vielfältigkeit der Einflüsse extrem umfangreich. Die Kunst des digitalen Identitätsmanagements wird sich zunehmend mit der Notwendigkeit der Abwehr digitaler Manipulation verknüpfen. Identitätsarbeit wird zunehmend PR-Arbeit in eigener Sache, inklusive der Kunst der digitalen proaktiven Manipulation. Das ist nichts anderes als individueller Lobbyismus, der analogen Lobbystrategien in vielen Bereichen ähnelt. Maßgeschneiderte Angriffe, auch via Social Engineering, werden zunehmen – also müssen auch individuelle Abwehrmaßnahmen zunehmen.<sup>20</sup> Einer der wichtigsten technischen Angriffsvektoren wird beispielsweise Keylogging sein: Das Abfischen von Daten direkt bei der Tastatureingabe ist auch eine Perspektive für die zuständigen Behörden<sup>21</sup> und in vielerlei Hinsicht ein Paradebeispiel für massive Eingriffe in die Identitätsarbeit, über die heute noch nicht ausreichend nachgedacht wird. Die Analyse von Identitätsmanagementaufgaben wird ein (sozialer wie technischer) Aufgabenschwerpunkt werden. Was wir brauchen, ist die Kreativität des menschlichen Denkens und die Anleitung derer, die das gewonnene Wissen für ihre alltägliche Identitätsarbeit benötigen. Die wohl wichtigste Aufgabe besteht letztlich aber darin, erst einmal ein Bewußtsein für die digitale Identitätsarbeit zu schaffen. Es geht um das Wissen, den Weitblick und den Wert von Identität. Allgemeine, für den digitalen Raum brauchbare Identitätsvorstellungen müssen vermittelt werden, um einen Einstieg zu ermöglichen. Es müssen Methoden entwickelt, vorgestellt und aufgeführt, die soziale gegenüber der technischen Komponente gestärkt werden. Derzeit geben andere die Regeln,

---

<sup>19</sup> Bauman, 1995, S. 250.

<sup>20</sup> Wir spüren dies heutzutage bereits durch die Notwendigkeit eines Antivirenprogrammes auf unseren vernetzten Systemen.

<sup>21</sup> <http://www.heise.de/newsticker/meldung/93807>, 5.8.2007.

das Tempo und die Trends vor: Wirtschaft und Politik. Der Film „Das Netz“ mit Sandra Bullock hat uns – seinerzeit noch in Form eines abstrakten Hollywoodhorrors – vorgemacht, wovon wir heute längst bedroht sind: Die soziale Komponente, die Einflüsse des Identitätsdiebstahls können unmittelbar gefährlich werden. Verantwortlich für die gegenwärtige, dringend zu verbessernde Situation ist allerdings auch die erstaunliche Naivität der User, Kunden und Verbraucher. Es ist freilich sehr verlockend, sich auf Bekanntes zu verlassen: Früher hatten wir ausschließlich analoge Verhaltensweisen, und diese waren bekannt, einstudiert, eben traditionell. Doch heute haben wir die digitale Komponente dazubekommen, sprich: die Digitalisierung als zusätzliche Ebene, und da helfen analoge soziale Muster nur sehr begrenzt – und in vielen Fällen gar nicht. Heute üben Menschen *und* Maschinen Einfluß aus – eine neue Ebene entsteht und wirkt auf uns ein. Ganz und gar nicht schädlich wäre in so einem Fall das Schaffen von Kompetenzreserven, da neue Anforderungen zweifelsohne kommen werden und konkrete Lösungsskizzen aufgrund der zunehmenden Komplexität und Individualisierung unrealistisch erscheinen. Die neuen Anforderungen werden sich nicht immer klar und deutlich am Horizont abzeichnen, aber sie werden kommen. Wer also bereits vorher seine Fühler ausstreckt, wird dann nicht unvermittelt ins kalte Wasser geworfen werden. Digitales Wissen muß nicht sofort „nützlich“ sein – es kann ganz im Sinne allgemeiner Bildung als Vorrat dienen, um irgendwann zur Anwendung kommen zu können. Im Laufe der Zeit besteht so die Möglichkeit, daß sich Umrisse einer Methodik abzeichnen können, die von Profis erarbeitet und verfeinert wurde und weiter wird. Proaktives Arbeiten und Denken sollte somit dringend eine Pflichtübung werden.

### Mensch sein – und bleiben

Wir dürfen uns nicht beeindrucken lassen von Tempo, Trends und Emotionen – denn diese werden nicht der Emotionen und des individuellen oder kollektiven Glücks wegen geschürt, sondern aus anderen Gründen, die nicht primär unserer Identitätsarbeit dienen. Ignoranz, Fatalismus oder Unwissen helfen uns dabei nicht. Wir müssen objektiv bleiben, und das so gut wie irgend möglich. Wir müssen digital lernen, leben und dürfen nicht die Kontrolle verlieren. Was wir brauchen, ist positiver Aktivismus, der auch das Potential bietet, kriminellen Ideen den Wind aus den Segeln zu nehmen. Dabei hilft eine Analyse, die bis auf die binäre Ebene, bis auf die Ebene des Codes hinabgeht: Kann ich meine PIN-Nummer beeinflussen? Kann ich die Bank anrufen und um eine Wunschnummer bitten? Oder ist die

Nummer dank einer Eselsbrücke zumindest leicht zu merken? Gefragt ist dann Identitätskaleidoskopie: Verschiedene Identitätseinflüsse werden gemixt und es wird aufgezeigt, welche Anregungen daraus entstehen. Das ist jedoch freilich nicht der einzige Lösungsweg. All dies führt letztlich wieder zurück zu dem, was im Kern dringend gebraucht wird: Mehr Denken, mehr Kreativität, mehr Grundlagenorientierung. Menschen sind anders, wenn sie digital sind – doch wie sie sein können, wie sie sind, das sollten sie sich nicht aufzwingen lassen, sondern so weit wie nur möglich selbst gestalten. Dies ist nicht immer einfach, aber der Aufwand lohnt sich. Und er sollte es uns wert sein – um unserer selbst willen.

**Bauman**, Zygmunt: Moderne und Ambivalenz. Das Ende der Eindeutigkeit. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1995. S.250.

**Giddens**, Anthony: Modernity and self-identity. Polity Press, Cambridge, 1991. S. 81.

**Hepp**, Andreas: Deterritorialisierung und die Aneignung von Medienidentität: Identität in Zeiten der Globalisierung von Medienkommunikation; in: Winter, Carsten; Thomas, Tanja; Hepp, Andreas (Hrsg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur. Herbert von Halem Verlag, Köln, 2003.

**Hitzler**, R.; **Honer**, A: Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung; in: Beck, U., Beck-Gernsheim, E. (Hrsg.): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1994. S. 307-315.

**Keupp**, Heiner: Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Rowohlt, Reinbek, 1999.

**Kittler**, Friedrich: Synergie von Mensch und Maschine. Ein Gespräch mit Florian Rötzer, in: Florian Rötzer, S. Rogenhofer (Hrsg.): Kunst machen? Gespräche über die Produktion von Bildern. Reclam, Leipzig, 1993. S. 111f.

**Kittler**, Friedrich: Optische Medien. Berliner Vorlesung. Merve Verlag, Berlin, 2002.

**Roszak**, T.: Der Verlust des Denkens. Über die Mythen des Computer-Zeitalters. Knaur, München, 1986. S. 248.

**Taylor**, C.: Die Politik der Anerkennung; in: Taylor, C. (Hrsg.): Multikulturalismus und die Politik der Anerkennung. S. Fischer, Frankfurt am Main, 1993. S. 13f.

**Wehner**, Josef: Medien als Kommunikationspartner – Zur Entstehung elektronischer Schriftlichkeit im Internet; in: Gräf, L.; Krajewski, M. (Hrsg.): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Campus, Frankfurt am Main, 1997. S. 144ff.

**Hartmut Winkler: Flogging a dead horse ?** <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/flogging.html>, 27.4.2011

**heise online - "Bundestrojaner" heißt jetzt angeblich "Remote Forensic Software".**  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/93807>, 5.8.2007.

**Frank Hartmann: Vom Sündenfall der Software.**  
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6345/1.html>, 27.2.2007